

Белорусский государственный университет
Факультет социокультурных коммуникаций

Кафедра информационных технологий

Реферат дипломной работы
«Разработка игрового проекта на основе UNITY 3D»

Морозова Виктория Викторовна,
руководитель Мазень Андрей Стефанович

2015 год

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 59 с., 17 рис., 44 ист., 2 прил.

Ключевые слова: UNITY 3D, 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ, СОЗДАНИЕ ТЕКСТУРНЫХ КАРТ, РАЗРАБОТКА И РЕАЛИЗАЦИЯ GAMEPLAY АРКАДНОЙ ИГРЫ.

Объект исследования – игровое проект в жанре аркадной игры.

Цель работы – разработать 3D модели окружения сцены, персонаж, создание текстурных карт, разработка игрового проекта аркадной игры на основе Unity 3D.

Методы исследования – анализ приложений выбранного жанра; определение требований к структуре, поведению и дизайну игры; выбор инструментальных средств разработки 3D моделей, текстурных карт, разработки аркадной игры. Проект разработан средствами программного пакета для работы с 3D графикой 3ds Max, средствами графического редактора Adobe Photoshop CC и кроссплатформенного 3D движка Unity 3D.

РЭФЕРАТ

Дыпломная работа, 59 с., 17 мал., 44 гіст., 2 прым.

Ключавыя словы: UNITY 3D, 3D-МАДЭЛЯВАННЕ, СТВАРЭННЕ ТЭКСТУРНАГА КАРТАМІ, РАСПРАЦОЎКУ І РЭАЛІЗАЦЫЮ GAMEPLAY АРКАДНЫ ГУЛЬНІ.

Аб'ект даследавання – гульнявое праект у жанры аркаднай гульні.

Мэта працы – распрацаваць 3D мадэлі акружэння сцэны, персанаж, стварэнне тэкстурных карт, распрацоўка гульнявога праекта аркаднай гульні на аснове Unity 3D.

Метады даследавання – аналіз прыкладанняў абранага жанру; вызначэнне патрабаванняў да структуры, паводзінам і дызайне гульні; выбар інструментальных сродкаў распрацоўкі 3D мадэляў, тэкстурных карт, распрацоўкі аркадных гульні. Праект распрацаваны сродкамі праграмнага пакета для працы з 3D графікай 3ds Max, сродкамі графічнага рэдактара Adobe Photoshop CC і кросплатформеннага 3D рухавічка Unity 3D.

ABSTRACT

Thesis, 59 p., 17 fig., 44 east., appendix 2.

Keywords: UNITY 3D, 3D-MODELING, TEXTURE MAPS, DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION GAMEPLAY ARCADE GAMES.

The object of study – the game project in the genre of arcade game.

Purpose – to develop a 3D model of the environment of the scene, the character, the creation of texture maps, project development of the game arcade game based on the Unity 3D.

Methods of research – analysis of the applications selected genre; definition of requirements for the structure, behavior and game design; choice of development tools of 3D models, texture maps, engineering arcade game. The project is developed by means of a software package for working with 3D graphics 3ds Max, by means of graphic editor Adobe Photoshop CC, and cross-platform 3D engine Unity 3D.